

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi salah satu fokus utama dalam menghadapi tantangan global. Upaya ini memerlukan pengembangan individu yang berpengetahuan, berkarakter, dan memiliki keterampilan sesuai dengan tuntutan zaman. Peranan strategis untuk mencapai hal tersebut dipegang oleh pendidikan. Syukur dan Rafiqoh (2022: 23), menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha bersama yang melibatkan seluruh elemen masyarakat dan bangsa untuk mempersiapkan generasi muda dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan. Hal ini bertujuan agar mereka dapat melanjutkan kehidupan dan berkontribusi pada kemajuan negara yang lebih baik.

Akses untuk mendapatkan pendidikan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu pendidikan formal, non-formal, dan informal. Pendidikan formal mendapatkan perhatian yang paling besar dari ketiga bagian tersebut karena dianggap sebagai jalur utama dalam membentuk individu yang berkualitas. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilakukan melalui jalur pendidikan di sekolah-sekolah. Jalur ini memiliki jenjang pendidikan yang runtut dan jelas, yang dimulai dari pendidikan dasar, berlanjut ke menengah, hingga pendidikan tinggi (Syaadah dkk, 2022: 125).

Pendidikan formal di jenjang sekolah menengah atas memiliki pembelajaran yang lebih kompleks, contohnya terdapat pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik, karena dengan mempelajari mata pelajaran ini mendorong

peserta didik untuk mumbuhkan nilai-nilai seperti patriotisme, nasionalisme dan karakter. Selain itu juga mata pelajaran sejarah memberikan informasi penting tentang sejarah dan bisa mengambil teladan dari tokoh sejarah di masa lampau (Hatmono, 2021: 62).

Implementasi mata pelajaran sejarah kenyataannya masih memiliki hambatan dan tantangan, khususnya dalam minat belajar. Minat belajar adalah karakteristik khusus dalam diri seseorang yang ditunjukkan dengan kecenderungan atau keinginan yang tinggi untuk belajar. Minat ini terlihat melalui kegemaran, fokus yang mendalam, dan keaktifan dalam proses pembelajaran (Korompot dkk, 2020: 42). Rendahnya minat belajar sejarah terlihat dari berbagai pandangan. Santosa (2017: 31), menyatakan bahwa peserta didik menganggap pembelajaran sejarah sebagai pelajaran yang membosankan. Anggapan tersebut muncul karena hafalan yang berat dan pandangan bahwa mata pelajaran ini tidak memberikan manfaat nyata, serta tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Minat belajar sejarah yang rendah juga dapat dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang masih berfokus pada aspek tekstual dan kurang mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata (Rahadian & Setiawan, 2021: 137). Pembelajaran sejarah yang tekstual ini cenderung fokus pada hafalan fakta, tanggal, dan peristiwa tanpa memperhatikan konteks atau relevansi dengan kehidupan saat ini. Ketika materi sejarah disajikan sebagai informasi yang harus dihafal, peserta didik akan merasa tidak tertarik, karena mereka tidak melihat hubungan antara peristiwa sejarah dengan pengalaman sehari-hari atau isu-isu kontemporer.

Permasalahan minat belajar sejarah terjadi juga di kelas XI-3 SMA Negeri 2 Singaparna. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peserta didik di kelas tersebut belum memenuhi indikator dari adanya minat belajar. (1) Peserta didik tidak memperlihatkan tanda-tanda perasaan senang ketika berlangsungnya pembelajaran, hal tersebut dilihat dari peserta didik yang kurang memperhatikan atau tidak antusias ketika guru menjelaskan materi pelajaran. Menurut guru sejarah kelas XI, peserta didik menganggap mata pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan dan tidak menciptakan sesuatu yang baru atau kurang relevan dengan perkembangan zaman (2) Peserta didik masih terlambat masuk kelas dan tampak tidak merasa bersalah. Hal tersebut memperlihatkan tidak adanya ketertarikan pada pembelajaran sejarah (3) Peserta didik masih ada yang mengobrol, bermain gawai, tertidur, dan ada juga yang bercanda dengan teman-temannya. (4) Ketika guru bertanya tidak ada satu peserta didik pun yang menjawab pertanyaan tersebut. Sebagian besar peserta didik memilih berleha-leha dengan menyandarkan kepala pada meja.

Rendahnya minat belajar sejarah di kelas XI-3 SMA Negeri 2 Singaparna disebabkan oleh menurunnya fokus belajar peserta didik, yang dipengaruhi oleh jadwal mata pelajaran sejarah yang dilaksanakan pada jam terakhir. Hal tersebut selaras dengan pendapat Lestari (2015: 116), yang menyatakan bahwa, peserta didik cenderung lebih fokus dan berkonsentrasi saat belajar di pagi hari karena belum banyak beraktivitas, sehingga minat belajar mereka masih tinggi. Sedangkan pada siang hari, mereka mulai merasa lelah akibat aktivitas yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga minat belajar mereka cenderung menurun.

Minat belajar yang rendah harus segera diatasi untuk mendukung keberhasilan akademik dan pengembangan diri peserta didik. Andhika (2021: 56), menyatakan bahwa cara untuk menumbuhkan minat atau gairah belajar peserta didik adalah dengan memperhatikan keterampilan mengajar guru. Salah satu keterampilan mengajar adalah keterampilan merancang atau menyusun media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan elemen dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Ryanto dkk (2023: 15), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memicu minat, meningkatkan motivasi, serta memberikan rangsangan dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran sangat mendukung efektivitas proses pembelajaran.

Media pembelajaran mengalami perubahan dari yang bersifat konvensional menjadi berbasis digital. Hal tersebut dikarenakan teknologi telah berkembang pesat menjadi kekuatan utama setiap aspek kehidupan. Pada dunia pendidikan, berbagai teknologi telah membuka akses menuju pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan terkoneksi (Sundari, 2024: 4). Teknologi yang berkembang pesat berdampak pada beragamnya media pembelajaran digital yang dapat menjadi solusi dari berbagai permasalahan pembelajaran. Hasanah dkk (2023: 1914), menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat memberikan efek positif bagi peserta didik, seperti meningkatkan minat belajar, memperkuat kerja sama, dan mempersiapkan mereka menjadi lulusan yang berkualitas. Salah satu media pembelajaran digital adalah media ular tangga

berbantuan website Genially. Media ular tangga berbantuan website Genially adalah sebuah permainan interaktif ular tangga yang terdapat dalam format website Genially. Pada media ini, peserta didik dapat bermain sekaligus belajar melalui elemen visual yang menarik. Setiap kelompok bergerak di papan permainan berdasarkan hasil lemparan dadu, dan setiap papan dapat diisi dengan pertanyaan, tantangan, dan informasi edukatif atau materi yang relevan dengan materi pembelajaran.

Media ular tangga berbantuan website Genially berbeda dengan media ular tangga cetak karena menggunakan teknologi digital yang lebih fleksibel dalam penerapannya. Materi dan aturan permainan pada media ini dapat disesuaikan dengan cepat sesuai kebutuhan pembelajaran, sedangkan media cetak bersifat tetap dan hanya dapat digunakan secara fisik di tempat tertentu. Hal tersebut menjadi keunggulan media ular tangga berbantuan website Genially, sehingga dapat dijadikan sebagai solusi rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Media pembelajaran edukatif seperti ular tangga masih sesuai diterapkan di SMA karena mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual yang disarankan dalam Kurikulum Merdeka. Menurut Ningsih (2020: 12), permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik SMA pada materi sejarah dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini juga didukung dengan penelitian dari Carrolline (2022: 82), yang menegaskan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik di tingkat SMA pada mata pelajaran sejarah.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media ular tangga berbantuan website Genially yang belum pernah diterapkan pada mata pelajaran sejarah di jenjang SMA. Penelitian sebelumnya yang menggunakan media dengan jenjang sekolah serupa masih terbatas pada mata pelajaran geografi, bahasa Indonesia, dan fisika, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru terkait penggunaan media ular tangga berbantuan website Genially untuk meningkatkan minat belajar sejarah di tingkat SMA. Hasil penelitian yang positif juga mendorong peneliti untuk menerapkan media ular tangga berbantuan website Genially di SMA Negeri 2 Singaparna, didukung dengan sekolah tersebut yang memiliki fasilitas memadai untuk digunakannya media ini. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Ular Tangga Berbantuan Website Genially Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI-3 SMA Negeri 2 Singaparna”.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang adalah “Apakah terdapat pengaruh media ular tangga berbantuan website Genially terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI-3 SMA Negeri 2 Singaparna?” yang dapat dijabarkan melalui pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh media ular tangga berbantuan website Genially terhadap minat belajar pada mata pelajaran sejarah di kelas XI-3 SMA Negeri 2 Singaparna?

2. Apakah terdapat peningkatan minat belajar dengan menggunakan media media ular tangga berbantuan website Genially pada mata pelajaran sejarah di kelas XI-3 SMA Negeri 2 Singaparna?

3. Definisi Operasional

3.1 Media Ular Tangga Berbantuan Website Genially

Ular tangga adalah media berupa permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan terdiri dari petak-petak yang disisipi dengan gambar ular dan tangga. (Akhidah dkk, 2023: 246). Sedangkan website Genially adalah situs web yang memudahkan pendidik dalam merancang media pembelajaran kreatif dan inovatif. Genially menyediakan berbagai fitur, seperti presentasi, infografis, animasi atau video, kuis, dan permainan (Miranda & Wuriyani, 2024: 330). Berdasarkan hal tersebut, media ular tangga berbantuan website Genially merupakan media permainan ular tangga yang terdapat dalam sebuah situs web Genially. Permainan ini terdapat fitur pertanyaan, materi pelajaran serta tantangan yang harus diselesaikan oleh peserta didik dan untuk mengakses media ular tangga tersebut pendidik memerlukan koneksi internet.

3.2 Minat Belajar

Korompot dkk (2020: 42), menjelaskan bahwa minat belajar adalah karakteristik khusus dalam diri seseorang yang ditunjukkan dengan kecenderungan atau keinginan yang tinggi untuk belajar. Minat ini terlihat melalui kegemaran, fokus yang mendalam, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik yang memiliki minat cenderung fokus dan terlibat dalam

pembelajaran, sedangkan peserta didik yang tidak memiliki minat mudah kehilangan fokus dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.

4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media ular tangga berbantuan website Genially terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI-3 SMAN 2 Singaparna. Tujuan tersebut dijabarkan menjadi beberapa sub tujuan, yaitu:

1. Mengetahui pengaruh media ular tangga berbantuan website Genially terhadap minat belajar pada mata pelajaran sejarah di kelas XI-3 SMA Negeri 2 Singaparna.
2. Mengetahui peningkatan minat belajar dengan menggunakan media media ular tangga berbantuan website Genially pada mata pelajaran sejarah di kelas XI-3 SMA Negeri 2 Singaparna.

5. Manfaat Penelitian

5.1 Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan dengan memperkaya pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan media ular tangga berbantuan website Genially dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, sekaligus menunjukkan bagaimana teknologi digital diintegrasikan ke dalam pembelajaran sejarah.

5.2 Praktis

5.2.1 Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif dengan menggunakan media ular tangga berbantuan website Genially. Kemudian penelitian ini memberikan wawasan mengenai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media ular tangga berbasis website genially tersebut.

5.2.2 Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menginspirasi kepala sekolah untuk menerapkan kebijakan pendekatan pembelajaran yang variatif dan lebih interaktif. Ini dapat membuka jalan bagi inovasi dalam media pengajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

5.2.3 Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan teknologi, serta memberikan wawasan tentang efektivitas media ular tangga berbantuan Genially dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.